Передатчики

Ты можешь считать себя независимым и самодостаточным, однако тебе как воздух нужна связь с внешним миром. Не важно, в чем причина подобной нужды: жажда свежей информации, желание донести до людей своё послание, или простое одиночество — у тебя есть выход на нескольких случайных людей.

Каждый из них добровольно стал твоей антенной. Некоторые из них могут сожалеть о своем решении, но их никто не заставлял связываться с тобой.

Если ты подашь голос, твои антенны услышат тебя. Взамен ты можешь слышать, видеть, пробовать и почуять всё, с чем сталкивается твоя антенна. Если ты и кто-либо из антенн решите выйти на связь, вы можете общаться, как если бы вы находились в одной комнате.

Ты не можешь читать их мысли и управлять их телом, ничего подобного. Одно радует - они тоже подобного не провернут.

Держи в уме следующие вопросы об окружающих тебя людях. МЦ может задать их тебе, или ты сам пожелаешь на них ответить. Скажи, кого бы ты назвал:

- *своим фанатом?*
- *болтуном, снабжающим полезной инфой?*
- *подхалимом, жаждущим твоего положения?*
- *желающим с тобой переспать?*
- *угрозой для себя?*
- *угрозой для статус-кво?*
- *хранителем статус-кво?*
- *пустым местом?*
- *тем, кого бы ты хотел сохранить?*

Убежище

Опиши своё убежище.
Выбери 2: оно скрыто от посторонних глаз и его местонахождение никому неизвестно, оно хорошо защищено (*броня 1*), оно заминировано, в нём есть чёрный ход, оно расположено в лабиринте из множества коридоров.

У твоего убежища есть недостатки.

Выбери 2: оно загрязнено и непригодно для жизни, оно ценно для кого-то другого, оно в центре мирового вихря, в нём нет источника питьевой воды, оно расположено в зоне активных боевых действий.

Твоё убежище укомплектовано оборудованием ценой в 5 бартера, однако его нельзя переносить с собой. В нём достаточно комнат, чтобы там могла жить одна семья.

Бартер

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на: *одну ночь в роскоши и приятной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* **ценными** *или* **хай-тек**; *ремонт* **хай-тек** *снаряжения у* **технаря**; *неделю найма* **чертовки** *или* **стрелка** *в качестве охраны; годовую дань* **вожаку**; *месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

ГОЛОС

Конец света? Нет, случившееся не было апокалипсисом. Мы уже были по уши в дерьме, а теперь просто погрузились ещё глубже. И, как в былые времена, пока остальные обмениваются, стреляются и кидают друг друга на каждом шагу, лишь ты на самом деле понимаешь, насколько всё запущено.

Если бы они только прислушались к тебе.

буклет персонажа для игры

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

от Монте Лина
©2к+10 Д. Винсент Бейкер
www.apocalypse-world.com

Дополнительные правила

Антенна

При помощи ***передатчиков*** ты можешь контактировать со всеми, кто обладает меткой **+антенна** (*механика*, *ограничение*). Антенна вживляется под кожу (+*имплантируемый*, *ограничение*) и операция требует согласия носителя, времени и ухода (+*накладываемый*, *ограничение*). Даю тебе право самому определиться, можно ли передумать быть антенной, есть ли другие способы заполучить её и т.д.

Погружение

Когда ты ***погружаешься в мировой вихрь*** с помощью своих последователей, действуй ⚁⚄+странно. При успехе можешь выбрать 1:

- *Установить контакт через мировой вихрь с чем-то или кем-то с ним связанным.*
- *Отделить и защитить человека или вещь от мирового вихря.*
- *Отделить и сохранить частицу самого мирового вихря.*
- *Внести информацию в мировой вихрь.*
- *Открыть окно в мировой вихрь.*

По умолчанию эффект будет длиться до тех пор, пока ты его поддерживаешь, неглубоко проникнет в твою локальную область мирового вихря и будет нестабилен. На 10+ выбери 2, на 7–9 — выбери 1:

- *Он сохранится (какое-то время), не требуя от тебя активной поддержки.*
- *Он глубоко проникнет в мировой вихрь.*
- *Он широко затронет мировой вихрь.*
- *Он стабилен и ограничен, без утечек.*

При провале, что бы плохого ни случилось, главный удар приходится по твоей антенне.



ГОЛОС: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего **голоса**, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

Имя

Газетчик, Якорь, Мик, Выкрик, Фидбек, Войсовер, Закадром, Бит, Слоган.

Диджей, Вертушка, Спин, Дека, Фэйд, Блогер, Анон, Спам, Широкополосный, Роутер, Вай-фай, Автотюн, ТриДог, Хвост, Гросс.

Внешность

Пол: мужской, женский, непонятный, трансгендер или скрыт.

Одежда: тряпьё, старая военная униформа, фетиш или майка с джинсами.

Глаза: отсутствующие, напряжённые, уставшие, задумчивые, опустошённые или грустные.

Тело: дряблое, костлявое, подтянутое, изувеченное или покрытое шрамами.

Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +1, Жёстко =0, Пылко –1, Умно +1, Странно +2
- Круто =0, Жёстко –1, Пылко +1, Умно +1, Странно +2
- Круто +1, Жёстко –1, Пылко =0, Умно +1, Странно +2
- Круто –2, Жёстко +1, Пылко –1, Умно +2, Странно +2

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Помимо *передатчиков*, выбери ещё один ход **голоса**.

История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

В свой ход выбери 1, 2 или все 3:

- Один из персонажей твоя антенна (с его согласия). Скажи этому игроку история +3.
- Ты передал одному из персонажей ложную или неполную информацию, тем самым подвергнув его небывалой опасности. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них ищет для тебя нечто ценное. Скажи этому игроку история +1.

Всем остальным скажи история –1. Они слышали голос, но не видят говорящего.

В ходы других выбери 1 или оба:

- Выбери персонажа, который является источником твоих проблем. Какое бы число он ни назвал, игнорируй его и запиши +3 рядом с именем этого персонажа.
- Выбери персонажа, из-за которого тебе пришлось покинуть своё прошлое убежище. Какое бы число он ни назвал, вычти 1 и запиши рядом с именем этого персонажа.

Со всеми остальными ты держишь ухо востро и следишь за ними. Какое бы число они тебе ни назвали, прибавь 1.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

Снаряжение

Ты получаешь:

- 1 личное оружие;
- 1 оружие параноика;
- одежду, соответствующую твоей внешности, и также ты получаешь деталь одежды, дающую броню 1 (опиши).

Личное оружие:

- много ножей (*урон 2, рукопашные, бесконечные*);
- бейсбольная бита (*урон 2, рукопашная*);
- мачете (*урон 3, рукопашное, кровавое*).

Оружие параноика:

- снайперская винтовка (*урон 3, дальняя, хай-тек, громкая*);
- дробовик (*урон 3, ближний, кровавый*);
- охотничье ружьё (*урон 2, дальнее, громкий*).

Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-й, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

Имя

Внешность

Характеристики

Характеристика	Ходы	
Круто	*действовать под огнём*	○ подчёркнуто
Жёстко	*угрожать насилием; взять силой*	○ подчёркнуто
Пылко	*соблазнить или манипулировать*	○ подчёркнуто
Умно	*оценить ситуацию оценить человека*	○ подчёркнуто
Странно	*открыть свой разум*	○ подчёркнуто

История

помочь или помешать; конец сессии

Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, он автоматически получает метку **+антенна**.

Урон



○ стабилен

○ разбит (круто –1)
○ покалечен (жёстко –1)
○ изуродован (пылко –1)
○ сломлен (умно –1)

Развитие

опыт ○○○○○ >>*развитие*

__ получи +1 круто (макс. круто + 2)
__ получи +1 жёстко (макс. жестко + 2)
__ получи +1 пылко (макс. пылко + 2)
__ получи +1 умно (макс. умно +2)
__ получи новый ход голоса
__ получи новый ход голоса
__ получи последователей (опиши) и ***процветание***
__ получи мастерскую (опиши) и ***нутром чует***
__ получи новый ход из другого буклета
__ получи новый ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода

Ходы голоса

◉ ***Передатчики:*** в твоём распоряжении четыре надёжных антенны. Дай им имена (Опечатка, Полдень, Зарубка и Резчик).

○ ***Комплекс Кассандры:*** в начале встречи предвидь большие проблемы и предложи другому персонажу игрока их решить. Если персонаж игрока решит проверить полученную информацию, то он получит +1 на все действия, а ты отмечаешь опыт.

○ ***Облачный поиск:*** ты можешь обратиться к Мировому вихрю за поиском человека, который поможет тебе решить возникшую проблему. ***Опиши проблему и предполагаемое её решение*** и действуй ⚂⚄+странно. На 10+ тебе укажут его имя и местонахождение. На 7–9 тебе укажут имя и местонахождение, но кто-то другой также получит всю информацию, и причину твоего запроса. При провале кто-то другой получит всю информацию, а ты ничего не узнаешь.

○ ***Удалённое наблюдение:*** использование ходов ***не выключаю паранойю***, ***белый шум***, а также всех базовых ходов больше не требует твоего физического присутствия, достаточно присутствия кого-либо из твоих антенн.

○ ***Не выключаю паранойю:*** когда ты ***оцениваешь ситуацию***, ты можешь также спросить: «*каков самый страшный вариант развития ситуации, если никто не вмешается?*» Когда ты ***оцениваешь человека***, ты можешь задать вопрос: «*какую подлость он может совершить по отношению ко мне?*»

○ ***Белый шум:*** когда ты пытаешься ***помешать кому-то***, действуй ⚂⚄+странно вместо того, чтобы учитывать ⚂⚄+историю.

○ ***Средство есть сообщение:*** когда ты ***открываешь свой разум мировому вихрю***, ты можешь внести информацию в мировой вихрь, как если бы ты погрузился в него.

Другие ходы

Снаряжение

Из отсылок

Ход ***средство есть сообщение*** отсылает нас к названию одноимённой статьи, которая является первой частью книги Маршалла Маклюэна «Понимание СМИ». Мистер Маклюэн известен как исследователь воздействия электрических и электронных средств коммуникации на человека и общество

Автор: Монте Лин.

Перевод: Борис Федюкин.

Корректура: Дарья Заузолкова.

Вёрстка: Александр Стрепетилов.

Специально для русского издания «Постапокалипсиса»
от **SaF Gang Design**